14

315 PTAS.

TECNICAS DE

MODELISMO Y DIORAMAS

PINTURA DE FIGURAS Y ANIMALES

EDICIONES GENESIS

PINTURA DE FIGURAS Y ANIMALES

Las figuras de metal tal como las conocemos actualmente ya han cumplido dos siglos, en los que se siguen procedimientos muy similares para su obtención industrial. Sin embargo, la maquinaria ha evolucionado, y la riqueza de las reproducciones actuales corre pareja al detallado de las figuras, ya sean éstas de plástico inyectado, resina o plomo. Este último metal en aleación sigue siendo el rey, produciéndose auténticas esculturas en miniatura de un alto nivel artístico y técnico. Paralelamente se ha producido un adelanto en la forma de su decoración: primero la pintura al óleo y actualmente los acrílicos diestramente manejados consiguen un realismo admirable.

Húsar de María Luisa, 1808
Magnífica figura de 54 mm., donde se unen el correcto modelado con un complicadísimo uniforme, lleno de filigrana, galones, cordondillos y trencillas.

SOLDADOS DE COLECCION

MINIATURAS BENEITO

Muy lejos se encuentran los soldados de plomo actuales, de los que numerosos fabricantes y modelistas repartidos por el mundo ofertan considerable número de piezas, de los ya clásicos soldados planos, de bulto y toys. Muchos maquetistas se decantan por esta especialidad por razones de auténtico peso: la belleza de las piezas y el poco espacio que ocupa una buena colección, ya sea individualmente considerada o formando parte de la popular viñeta. Los fabricantes y modelistas españoles se han sumado a esta corriente y han perfeccionado su técnica hasta conseguir auténticas esculturas de calidad internacional. Tal es el caso de Miniaturas Beneito, modelista en constante evolución que ofrece una sorprendente calidad en sus piezas de 54 y 90 milímetros.

Capitán General Español, 1775. Las figuras de 90 mm. entrañan una notable dificultad y, si además van a caballo, el problema se multiplica. En este tamaño el menor detalle ha de ser reproducido; la pintura también requiere una técnica especial por las grandes superficies que presenta.

Capitán del Tercio de la Conquista del Perú, 1533. Esta pieza de 90 mm. es un buen ejemplo del magnífico partido que se puede obtener de Ejércitos Españoles; los elementos del uniforme están reproducidos hasta el más pequeño detalle.

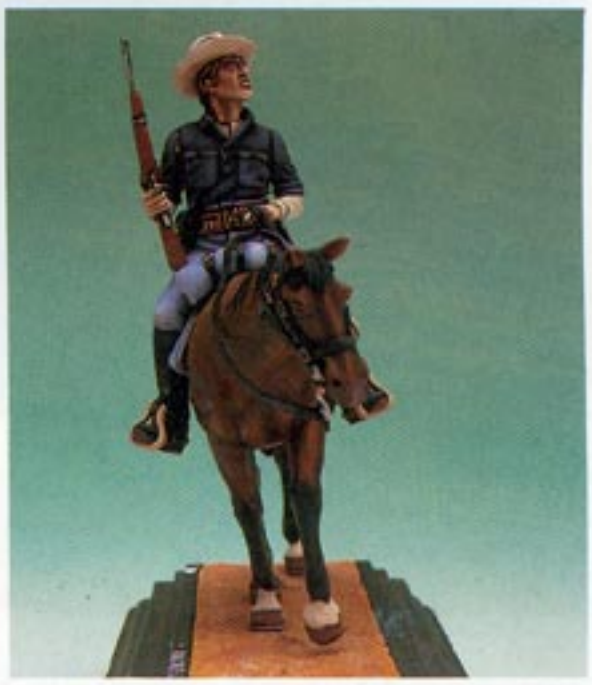
Pequeña escena de la Guerra del Viet-Nam en 54 mm. Es de resaltar la naturalidad de las poses y las expresiones en ambas figuras.

Oficina del sheriff, 1880. Cuando las figuras se combinan con otros elementos es muy importante la buena conjunción de ambos, como ocurre con esta pieza de 54 mm.

Pose muy natural de soldado alemán de la Primera Guerra Mundial Uno de los elementos más difíciles de conseguir en las figuras de colección.

MINIATURAS ANDREA

Fernando y Carlos Andrea forman el núcleo de la empresa que lleva su nombre. El conjunto de su colección es una buena muestra de la diversidad de temas que se pueden encontrar en figuras metálicas. Con una magnífica calidad y un planteamiento lúcido, con sus soldados y en diferentes series, pueden confeccionarse preciosas viñetas o combinar los multipose en diversidad de planteamientos y posibilidades.



Soldado de caballería americano de 1880, el popular soldado del Oeste perfectamente reproducido en 54 mm.

Cuando se combinan con calidad dos o más figuras y algún elemento común, como la piragua, el resultado es un conjunto muy atractivo y propicio para la realización de preciosos dioramas.

PRIMEROS PASOS DE PINTURA DE ANIMALES

Caballo en kit fundido en una sola pieza, pulido y lijado, listo para ser pintado.

La primera mano de color se da con "decorfin", procurando que la pincelada siga la dirección de la pintura.

Consultando algún libro de caballos comprobaremos cómo debemos orientar la dirección de la pintura.

Mantilla y silla pintadas en sus colores básicos, completamente planos.

Todo el atalaje se ha pintado en su color base. En esta fase no es necesario perfilar mucho.

Las patas, las ancas y el morro se pintan en negro diluido en pinceladas sucesivas que imitan el pelo.

Mantilla y la silla: se han obtenido las primeras luces con amarillo y ocre; el negro está aún algo sucio.

Con blanco muy líquido se va igualando el negro difuminando por transparencia el conjunto de los trazos.

Las primeras manchas de blanco repartidas por el pelaje del animal resultan algo duras.

Se difuminan con trazos imitando el pelo.

Se unifica el conjunto con aguadas de blanco y grises muy ligeros.

La silla y mantilla ya tienen sus luces y están perfiladas.

PINTANDO UN CABALLO

Como introducción, pintaremos un caballo todo en función del jinete.

Trabajamos con Film Color acrílico y Decorfin. La base de la que partimos es el blanco, color de difícil aplicación, siguiendo una técnica que proporciona buenos resultados. Pintamos procurando que la pincelada siga la línea del pelo del animal, dando varias manos para que cubra. En el siguiente paso, pintamos la mantilla, silla y arreos en sus colores base lisos, entendiendo como tal el color general que define los elementos.

Las partes más oscuras: patas, ancas, parte de la cabeza, etc., las vamos pintando en negro bastante diluido, el cual, por superposición y sucesivas pinceladas nos da la densidad necesaria. Al aplicar las pequeñas manchas blancas, quedarán muy contrastadas, siendo necesario difuminarlas con color blanco diluido alrededor, siempre con pinceladas que imiten el pelo; y aún se necesitará un trabajo selectivo de blanco muy aguado general.

Arneses, bocados y cinchas completamente acabados y con sus correspondientes luces y perfilado: se han añadido el jinete y su correspondiente equipo.

EROTISMO EN LAS FIGURAS METALICAS

Figuras de "PHOENIX" modeladas por Tim Richards: la exuberancia de las formas y la calidad de modelos han dado fama a esta serie.

Ninguna figura es idéntica a otra: fisonomías y proporciones varían constantemente.

Estas figuras están realizadas en un tamaño poco habitual, 80 mm., de temática muy diversa, unidas por la perfección del modelado y lo equilibrado de sus proporciones. No todas las figuras mantienen la tónica de exuberancia en sus formas en la serie fantástica los modelos de mujer mariposa de formas suaves con la misma calidad y belleza.

La pintura de carnes precisa de un tratamiento muy sutil, sin grandes contrastes: la transición entre la luz y la sombra tiene que ser muy gradual; se necesitarán muchas subidas de luz pero con muy poca diferencia entre ellas.

Desde que Tim Richards iniciara hace diez años el modelado de este tipo de figuras, el éxito ha sido el compañero de sus creaciones. La clave hay que buscarla en el extraordinario modelado que ha sabido conjuar la técnica con la voluptuosidad y perfección poco habituales. No es la primera vez que se han hecho figuras eróticas; pero, sin duda, éstas son mejores. Además, llevado por el virtuosismo y la facilidad, se permite cambiar formas, posturas y fisonomías con tal acierto que guardando una perfecta unidad, cada nueva figura es diferente a la anterior.

Figura muy característica de "Serie 77". En el equipo dominan las pieles suaves; para conseguir la especial textura se juega con el color y el trazo de pincel.

Es necesario un perfecto uso de la punta del pincel para dibujar tanto los mocasines como el dibujo del pantalón.

Detalle del cuchillo y su funda, bolsas y cuerno de pólvora: todos los detalles están dibujados y perfilados.

cias a los magníficos resultados que con ella se consiguen. Requiere una técnica muy especial que trataremos de explicar en varios ejercicios lo más detalladamente posible, dado que su dominio significa un gran avance en la pintura de figuras.

Básicamente, consiste en una sucesión de capas finas de pintura que se superponen de una en una sobre la anterior, siendo cada vez más claras. Es una gradación tonal con una subida de luz sucesiva: esto se consigue aclarando el color base de que partimos, entendiendo como tal el que se utiliza para la primera capa plana que cubre determinada parte de la figura a pintar.

En el caso del hombre de la montaña, el color base es un ocre que cubre toda la figura. Sucesivamente, este color se va mezclando y se va aplicando con blanco y amarillo hasta obtener la gama necesaria para alcanzar el volumen.

El fusil está imprimado en un marrón café; después se han trazado líneas trasversales más claras, simulando la madera.

MOUNTAIN MAIN

Perteneciente a la conocida serie 77, este hombre de la montaña es una de las piezas clásicas de 90 milímetros más vistosas, que ofrece un gran atractivo para ser pintada. La circunstancia de ir vestido enteramente con pieles finas y ante, y colores muy vivos, permite un buen lucimiento.

Se ha pintado con Film Color acrílico, que es un tipo de pintura que está imponiéndose progresivamente gra-

PINTURA CON ACRILICOS

Primera fase: todos los colores se pintan completamente planos; para la coraza se emplean dos colores

Segunda fase: se han efectuado tres subidas de luz. Se aprovechan las formas de la figura.

Después de seis subidas de color, quedan perfectamente definidos los diferentes tonos de la ropa y los objetos.

Primera fase de la parte trasera de la figura: la armadura puede pintarse con "metalcote".

El color base de las polainas es el gris suave: se aclara con grises más claros. En las botas se ha aplicado un color marrón más oscuro.

A la armadura se le aplica un ligero lavado de marrón; a las botas se le sacan luces con marrón más claro.

La parte de la cara que tiene carne, va con un color ligeramente oscuro; a los ojos sólo se les dibuja el párpado superior. Con sucesivas gradaciones de carne cada vez más claras se conforma el volumen del rostro.

GAMA DE COLOR

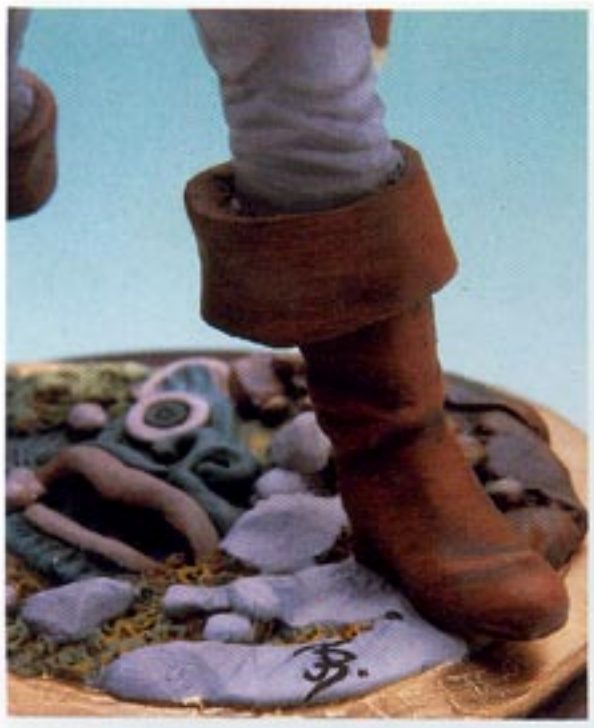
Este Conquistador de 90 milímetros, modelado por Fernando Beneito, es una magnífica muestra de la buena conjunción entre una figura con buenos detalles y una técnica pictórica adecuada.

La técnica se basa en conseguir una gama de color con seis u ocho subidas de luz, utilizando generalmente dos colores mezclados sucesivamente, y logrando con su fusión la gama de color. El secreto está en pintar el color más oscuro donde el relieve de la figura ofrece más profundidad; luego se irá iluminando progresivamente hasta alcanzar la zona más clara en los relieves más elevados. Si nos imaginamos que la figura fuera gigantesca y las arrugas como montañas, los valles estarían pintados como si fueran curvas de nivel hasta llegar a la cima donde tendríamos el máximo de luz y por tanto la pintura más pálida.

Estas gradaciones de color están realizadas con una finura tal que el ojo humano pierde los límites entre uno y otro nivel, produciendo un efecto óptico de transmisión tonal, un perfecto difumina-do de claro a oscuro. Para conseguirlo la pincelada cada vez pintará menos superficie según se acerque a la cumbre.

Un detalle muy importante a tener en cuenta es la viscosidad de la pintura. En esta técnica el color ha de ser bastante disuelto para que una capa se superponga sobre la otra obteniendo densidad por acumulación.

Rostro muy ampliado para poder observar la distribución de los diferentes tonos, trazos y sombras.



Con la superposición de trazos más claros sobre el fondo oscuro obtendremos la peculiar textura del cuero.

La coraza está ligeramente oxidada. Un finísimo perfilado en negro define los diferentes elementos realzándolos.

La ampliación deforma el trazo pero permite ver perfectamente las diferentes manchas de color que forman las luces y sombras.

Vista en conjunto de la figura y los colores con sus correspondientes gradaciones necesarias para obtener el volumen adecuado.

El escudo está pintado con una combinación de oros, grises y ocres.

Un pincel con punta y buen pulso son necesarios para trazar líneas finas en los ropajes.

Con "gun metal", un poco de negro, plata y oro se consigue el color del casco; se lava con algo de marrón.

De los colores metálicos, son mejores los disueltos en aceite, la serie "metalcote" y "modelmaster". Se obtiene el brillo una vez pintado, a los diez minutos, por frotación con un trapo suave.

Corrientemente, se tiene la costumbre de empezar con los colores más claros e ir pintando los más oscuros a continuación: en la técnica explicada se parte desde el tono medio obteniendo brillos por aclarado y un lavado para los muy oscuros.

PRIMEROS PASOS EN PINTURA

PLANTEAMIENTO INICIAL

Este tipo de pintura es laborioso y difícil de explicar. Pero en la práctica, por su fácil aprendizaje y el buen nivel que con él se puede alcanzar, es una técnica muy recomendable. Comenzando con los pinceles, se necesitan dos y a lo máximo tres, que han de ser de pelo de marta y que, aunque sean caros, merece la

La figura, antes que montarla, hay que repasarla con una cuchilla y lija fina de taco hasta que no quede ningún resto de rebaba: la superficie así queda pulimentada.

El pegamento epoxídico de los componentes hace una unión muy resistente. Se emplea el de fraguado rápido de cinco minutos; también se puede utilizar el cianocrilato fórmula espesa. Los cianocrilatos tienen un líquido acelerador de secado.

Cualquier masilla epoxi nos sirve para rellenar huecos entre las piezas.

Se preparan tiras muy finas que se adaptan con un pincel humedecido.

pena. Podemos utilizar un 1, un 2 ó 3 y un 4. Los pinceles con muchos ceros no sirven: lo importante de un pincel es su punta, no el número de pelos que tenga. Trabajamos con un número 3 para grandes superficies, pantalones, chaquetas, botas, etc., y con el 1 para perfilar y pequeños detalles.

ANTES DE PINTAR

Necesitamos un recipiente con agua (vaso, bote o similar), una superficie donde depositar el color (plato barato tipo duralex, soporte de tartas, cristal, etc.) y un trapo donde poder limpiar el pincel después de su utilización o para depositar el exceso de pintura.

Lógicamente, lo primero será montar la figura. El mejor pegamento es el epoxídico de dos componentes; se ensambla el cuerpo: cabeza, brazos, etc.; dejando las pequeñas piezas para el final: espadas, cartucheras, cordones, en general todo aquello que estorbe a la pintura del conjunto.

Una vez unidas las diferentes partes, y si existen huecos entre los hombros, el cuello, etc, se rellenan con masilla epoxi adaptando la forma para que no se note.

Algunos modelistas pintan directamente sobre el plomo, otros aplican una capa líquida de masilla putty muy disuelta que no tape la figura, pero que cubra con una imprimación que admita mejor la pintura. Generalmente, se comienza la pintura por la cara y lo primero a pintar son los ojos: se mancha con blanco el globo ocular y en este caso también los dientes. La pupila del ojo puede ir en varios colores, como es lógico; una vez elegido se puede trazar un punto en el centro. Este se unirá a la línea de las pestañas de la parte superior, nunca lo dejaremos en el centro, pues resultarán figuras alucinadas.

En soldados pequeños a escala 54 milímetros, ó 1/32 y 1/35, ó más pequeñas, se pueden sustituir por una línea vertical de arriba abajo como si fueran los ojos de un gato. En tamaños tan reducidos no se aprecia. Con una línea de marrón medio recortaremos la parte inferior del globo ocular.

Para proteger el metal se aplica una capa de "putty" muy disuelta en acetona.

El rostro se comienza pintando los ojos, primero el blanco, un punto o una raya vertical sirve para la pupila, una línea negra marca el párpado superior.

No importa que la línea del párpado superior quede grande, siempre que sea hacia arriba, pues luego se puede recortar con el tono carne. Si los ojos son negros podemos utilizar un estilógrafo fino (0,2); también nos puede servir para pintar la línea de pestañas del párpado superior.

- **Pintura de la carne**

Para pintar la carne podemos partir de un ocre hecho con siena tostado, marrón dorado, amarillo o cadmio dorado. Con esta mezcla cubriremos todas las partes visibles de la carne. Este color representa el tono medio base;

Se parte de un color carne ligeramente tostado y más oscuro de lo que sería normal: mezclándolo con blanco de manera sucesiva se obtiene la gradación que se aplica en las diferentes partes del rostro.

Hay zonas marcadamente más claras, como: pómulos, aletas de la nariz, barbilla, etc.

El pelo se pinta en un negro ligeramente azulado.

Se aclara con grises suavemente azulados: hay que procurar que no sean muy tenues para que no parezcan canas.

ahora iremos aclarando con pequeñas cantidades de blanco y aplicándolas sucesivamente sobre el rostro. Lógicamente, cada nuevo tono pintará menos extensión (recordemos la pintura de la montaña). Iremos reservando un poco de la superficie anterior ya pintada; con la práctica ésto se puede hacer muy rápidamente, es muy importante que el color no esté espeso, que tenga fluidez

Las manos se pintan con el mismo procedimiento que la carne de la cara; unos toques de color más claro delimitan las uñas.

Utilizamos un rojo cadmio, que es bastante oscuro como base.

Las primeras luces se dan con rojo bermellón: es más brillante que el cadmio y forma una buena gradación.

El resto de las gradaciones se obtienen combinando el rojo cadmio con amarillo.

La camisa es blanca, pero hay que jugar con otro color.

para que no forme una capa excesivamente gruesa. Hay que calcular muy bien la cantidad de blanco que utilizamos, pensando que una cabeza del tamaño de la figura que estamos pintando necesitará de siete a ocho subidas de luz. Se pueden hacer algunos ejercicios en papel aparte, parecidos a los que aparecen en las páginas, para habituarnos al sistema.

- **Pelo**

El color de la figura que pintamos es negro: se cubre todo el cabello con este color y se puede aclarar con azul y algo de blanco. No hay que exagerar: sólo se utilizará muy poco de ambos

Se puede utilizar una gama de gris conseguida con negro y blanco o azul negro y blanco; el negro se utiliza en pequeñísimas cantidades. Se parte de un gris suave y se obtienen las luces con sucesivas mezclas con blanco.

La corbata y los adornos de la chaquetilla se pintan en negros y gama de grises.

La camisa se pinta en gris medio aclarando con blanco: se necesitarán tres grises diferentes.

A la corbata también se le dan unos brillos con gris.

Los adornos de la chaquetilla se pintan en gris oscuro.

Se van aclarando con diferentes grises: necesitamos dos o tres gradaciones.

El último gris es casi blanco, incluso se puede dar algún toque puro.

Para dibujar bien el adorno se perfila con un fino trazo negro.

Se trabaja el adorno de las mangas con una mezcla de amarillo y blanco.

Se dibujan todos los adornos sobre la manga con el amarillo claro.

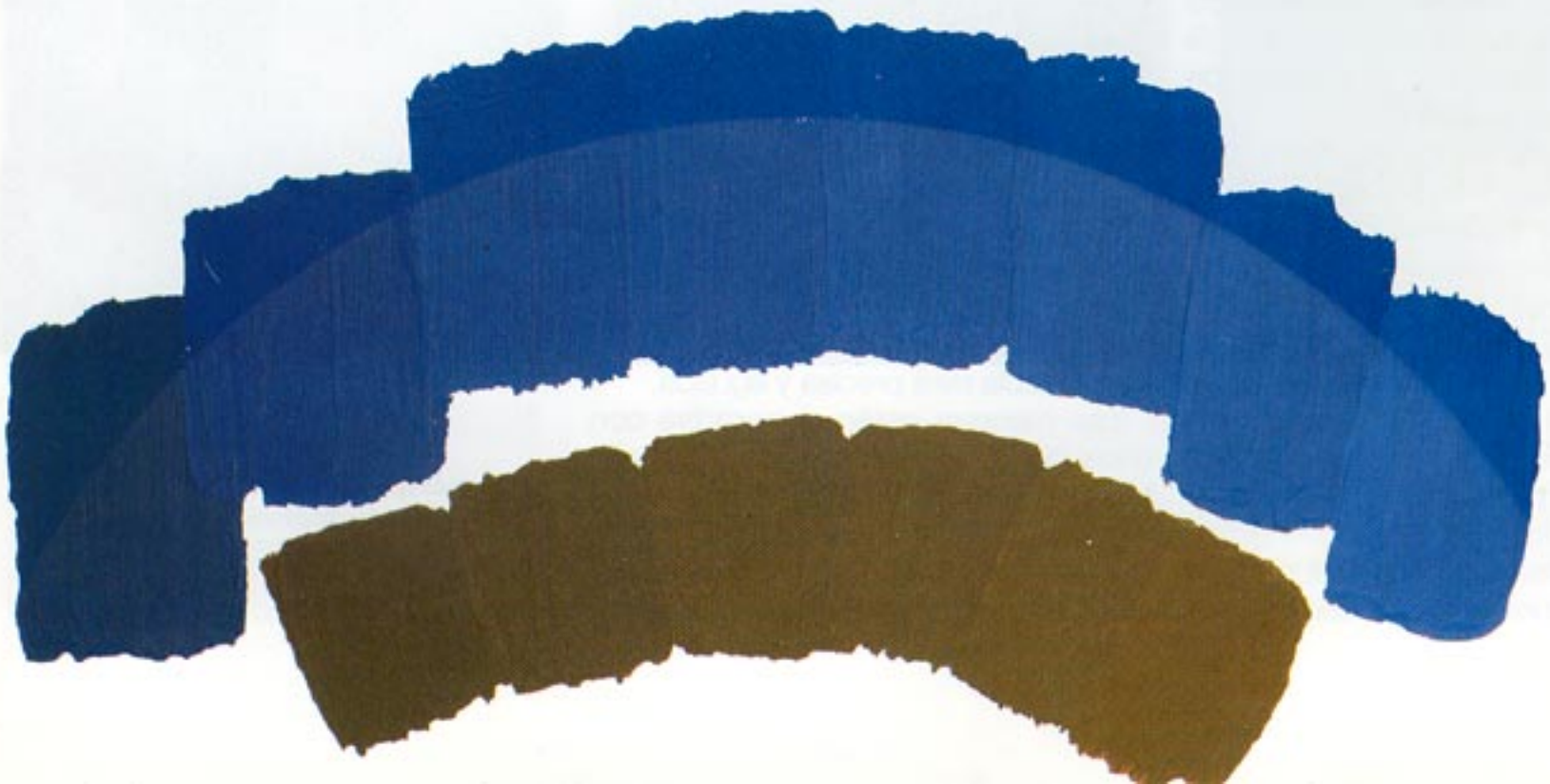
Con un marrón medio dibujamos las partes más oscuras.

El negro aplicado con la punta del pincel perfilará la forma.

Con amarillo puro estratégicamente distribuido, lograremos los brillos; también se puede utilizar pintura oro en pequeña proporción.

En los pantalones empleamos un azul prusia como color base.

Como los pigmentos que componen los diferentes colores son de distinta naturaleza, el mejor procedimiento en la gradación a claro es empezar por un azul oscuro, por ejemplo: al prusia dar los primeros aclarados con un azul intenso y con este color o poco blanco ir consiguiendo la gama tonal.



Primera luz realizada en azul intenso.

Las diferentes gradaciones se consiguen añadiendo blanco al azul intenso.

colores o lo que nos resultará será un viejo canoso. Para el pelo sólo se necesita una gama de cuatro tonos.

Analizando el conjunto del rostro comprobaremos que "las cimas de las montañas", es decir: pómulos, barbilla y parte alta de la nariz, están esencialmente más claros que "los valles": comisuras, cuello, etc.

- **Pintando la chaquetilla**

No todos los colores se atenúan con blanco, el aclarado depende del color que tratemos de conseguir. Para la chaquetilla roja obtendremos la gama de tonos más claros con amarillo. Si se hiciera con blanco, obtendríamos un rosa nada adecuado.

Partiremos de un rojo cadmio, que es algo oscuro como base; la primera luz se dará con cadmio bermellón; luego vendrán las sucesivas capas de color en escala aclarando con amarillo. El procedimiento es el usual, pero ¡ojo!, el color final perteneciente a la cresta de la arruga será un rojo anaranjado con más tendencia al rojo que al amarillo; por tanto, la gradación ha de ser muy suave y progresiva. Si nos gusta el color muy contrastado, podemos dar una pincelada oscura en lo que sería el "valle" de la arruga, con rojo cadmio mezclando con un poco de negro o mejor con verde oscuro. La pincelada con esta mezcla será precisa y aguada.

Las mangas están decoradas con unos dibujos en hilo dorado. Para obtener este color utilizamos un marrón amarillo, el cual aclaramos con amarillo y blanco. Pueden darse unas pinceladas donde se supone que brilla el hilo, y finalmente unos toques con oro metálico disuelto: obtendremos así la sensación buscada.

Pintura de botones de la guerrera en negro sobre fondo rojo.

- **Pintura de la camisa**

Aunque la tela sea blanca, hay que entonar con otro color para conseguir las diferentes sombras de las arrugas. El color puede ser una gama de grises o azules agrisados: lo obtendremos con blanco y muy poco de negro,

La faja lleva una serie de líneas amarillas bordeadas por negro.

Con toques más controlados de blanco se pintan los botones.

Utilizamos el negro como base para el sombrero.

Se pinta una segunda mano con gris muy oscuro.

Con el siguiente gris más claro insistimos en la copa y en su alrededor en forma de circulo.
Un nuevo gris más claro nos delimita las zonas luminosas del sombrero.

El ástil de la pica se pinta en marrón oscuro, el pendón del mismo color que la chaquetilla.

prácticamente con cuatro o cinco subidas de claridad será suficiente.

- **Pintura de los pantalones**

La gama de color que utilizaremos se hará partiendo de un azul prusia como base general; en el siguiente paso se aclara mezclándolo con azul intenso. Este último, mezclándolo con escasas cantidades de blanco, nos dará la gama de color. Necesitaremos unos seis pasos que, sumados a los dos anteriores, hacen ocho tonos diferentes. Para obtener la perfecta gradación del azul, hay que

La funda del sable se decora en plata, negro y marrones, la empuñadura dorada.

Con líneas transversales de marrón claro se pintará la madera de la pica.

Se dan las últimas luces al pendón y a los pinchos de la pica.

procurar que el azul más claro no quede excesivamente luminoso, ya que desvirtuaría la naturaleza oscura del paño.

- **Últimos detalles**

Las botas están pintadas con el mismo procedimiento explicado. Utilizamos un marrón café y una gama de cuatro tonos, y el marrón mezclado con marrón-amarillo para aclarar.

El sombrero está decorado en grises. Como es muy socuro, mezclamos negro y blanco, procurando fundir el color muy líquido y poder hacer el característico aro más claro, tanto en la copa como en el ala.

La pica se pinta con marrón café bastante oscuro, añadiéndole unos trazos diagonales con un marrón claro. Los pinchos se pintan de plata, ligeramente manchada de marrón muy líquido en la unión con la madera; el pendón se decora con el mismo dolor y sistema de la chaquetilla, y la mano igual que la cara (de hecho han de pintarse al mismo tiempo). La funda del sable se cubre con plata y muy poco negro, que apenas sombreará las puntas y lugares de unión de las sujeciones. La empuñadura del sable, en oro y negro. Finalmente, a toda la figura se le aplica un fino perfilado a punta de pincel, esto generalmente se hace con negro y consiste en delimitar perfectamente las diferentes piezas.

Para resaltar más el color y dar sensación de mayor detallado se realiza un perfilado, generalmente en negro; éste se realiza alrededor de las prendas: botones, costuras, cinturones, cinchas, etc. Este perfilado ha de ser finísimo, cuanto más delicado mejor resultado obtendremos.

Conjunto final de la pintura de la figura, con sus diversas gradaciones de color que configuran el volumen y las formas con gran cantidad de subidas de luz.

La técnica empleada contrasta de forma notable luces y sombras, consiguiendo gran relieve; se pueden hacer pinturas diferentes más suaves según criterio.